

職種別 年次目標

スライドはあくまで「目標」を定めたものです。

この通り行かなくても就職できないというものではありません。

- ・成長スピードは人それぞれです。焦らずコツコツと頑張ろう。
- ・ゲーム系の専門学校は制作がメインなので今までの学校とは取り組み方が少し違います。
- ・業界就職を諦めても他に道はたくさんあります。
しかし、適当に過ごしてしまうと就職活動で苦労するので
気をつけよう。

業界就職を目指す

専門学生の多くは、モデラーかアニメーター

その他目指せる職種は

エフェクター

リガー

2Dデザイナー など

→職種によって倍率が違う

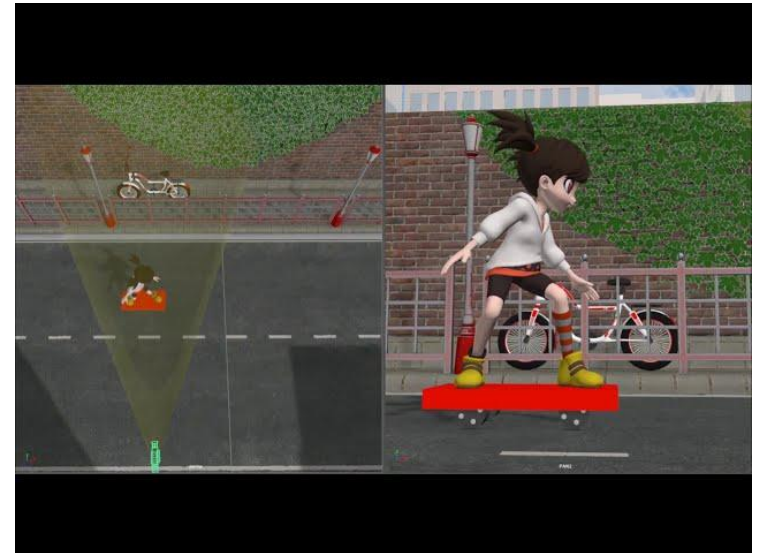
モデラーを目指すなら

キャラクターか背景か、どちらをメインで制作するか決める
必要がある



アニメーターを目指すなら

ゲーム会社と映像プロダクション、受ける企業を決める。



ほかにも

アプリゲームかコンシューマ

リアル調かアニメ表現

アクションか日常の動き

など、目的を絞れば迷いも少なくなる

自分のやりたい事 や得意分野を考えて制作に取り組もう

漫然と言われた事だけやるのは危険

【1年生の目標_モデラー編】

小物・建物など単体モデルの作り込み

- ・例：道具、家具、日用品、建築物など
- ・実在物の再現で観察力と造形力を鍛える
- ・将来的にキャラを作りたい人もまずは基礎から

※1年生の秋には背景かキャラどちらで勝負するか決めよう

※GCは1年生の内にポートフォリオを完成させよう

Vivivit／ポートフォリオ選考会／企業説明会などに対応できる準備

【2年生】

キャラ

複数の質感(布、鉄、皮など)を持つキャラを再現する

- ・オリジナルよりも、**既存IP(著作権)やプロのアートを再現** する方が成長につながる
理由: 質の高いリファレンスがあり、完成度が明確なため

背景

風景写真の模写や物語性のある室内など

- ・実在の街並みや建物を元に、**一枚絵の構成力** を磨く
「絵作り」や「より深い質感表現」の力を高める

※GCは作品制作をしながら平行して就職活動を行う

【3年生】

キャラ&背景共通

ポートフォリオ用の大作に挑戦

世界観や設定まで意識したオリジナル作品や、時間をかけて大作を作る。

コンテストに応募して、プロが見る事を想定した作品を。

【4年生】

就職活動

就活は4月ではなく前年の11月に始まる。

3年生の延長で作品を増やしながら企業へ応募しよう。

【1年生の目標_アニメータ編】

重心や設置感などアニメーションの基礎を学ぶ

- ・例:ボールバウンド、歩きや走り、持ち上げなど
- ・重さやタイミングの理解、**カーブエディタの扱いを覚える**

※アニメーションに興味のある人は高杉先生にアドバイスを貰おう

※GCは1年生の内にデモリールを完成させよう

Vivivit／ポートフォリオ選考会／企業説明会などに対応できる準備を

【2年生】

ゲームか映像か方向性を定める

ゲーム

- ・重心や緩急を意識した「攻撃」「やられ」「感情表現」など
- ・多段攻撃や威力差分など

映像プロダクション

- ・カメラを意識したストーリー性のある作品
- ・映画やアニメの模写など

共通

資料は必ず集める。動画サイトだけでなく自分で動いて撮影！

まずは基礎から。歩き、走りがイマイチだと100%落ちる

※GCは作品制作をしながら平行して就職活動を行う

【3年生】

ゲーム&映像共通

デモリールのメインとなる作品を作る

グループ制作などに挑戦。

コンテストを通して、プロが見る事を想定した作品を。

【4年生】

就職活動

就活は4月ではなく前年の11月に始まる。

3年生の延長で作品を増やしながら企業へ応募しよう。

【まとめ】

自分の方向性とやりたい事を明確にする

先生に言われて作った課題だけでは就職は難しい

1年生から就職の事を考えよう

基礎が大事 まずは模写から

自習時間は有効に使おう